

バスケットボールのハーフコート・オフenseにおける ディフェンス戦術について

大高敏弘*，吉田健司**，内山治樹**

A Study of the defensive tactics for the half-court offense in basketball

Toshihiro OTAKA* ,Kenji YOSHIDA** ,Haruki UCHIYAMA**

This study was intended to clarify the defensive tactics for the half-court offense related to drive in men's college basketball teams. Types of drive were described as baseline drive which penetrated into the paint area (DriveBI), middle drive which penetrated into the paint area (DriveMI), baseline drive which did not penetrate into the paint area (DriveBO), and middle drive which did not penetrate into the paint area (DriveMO). Relationships between the drive method and successful drive shots (drive to shoot), drift shots (shot after receiving pass from drive), and the defensive tactics related to drive were analyzed.

The results were as follows: 1) Drive was mainly initiated from the forward position (56.2%) and the guard position (32.1%). No significant differences were observed between the four drive methods from the forward position. 2) Successful drive shots and drift shots were achieved when DriveBI and DriveMI were conducted. On the other hand, DriveBO and DriveMO did not lead to successful shots. 3) When drift shots were conducted after DriveMI, successful shots happened when help-and-recover defensive tactics were used, but unsuccessful shots occurred with help-and-rotation defensive tactics.

From the results above, it was identified that preventing baseline drives and middle drives from penetrating into the paint area was important. Also, it was suggested that individual tactics for help-side defenders should include taking a proper help position to prepare for help and help-and-rotation.

* 体育センター

** 人間総合科学研究科 (体育)

I. はじめに

バスケットボールは一定時間プレイし、得点の多寡を争う競技である。その特性を吉井(1986)は、「ボールの所有」と「得点」を争点とする利害相反し対立関係に立つ2つのチームが同一コート上に存在することと説明している。このことから、バスケットボールのオフenseとディフェンスの関係は表裏一体と考えられ、オフenseの目的は、成功率の高いシュートチャンスができるまでパス、ドリブル、カット、スクリーンプレイを行って、ボールの所有を失わずに得点すること、ディフェンスの目的は、シュートを防ぎ、オフenseのパス、ドリブル、カットなどの攻撃動作に対応しつつ、ボールの所有の奪取をねらうことと捉えることができる。

ディフェンスの原則として、内山(2000)は、オフenseに空間的、時間的、数的優位からなる余裕を与えないことと報告している。また、個人戦術は、ボールやマークマンに常に「プレッシャー」をかけ、敵の危険なプレイヤーやエリアへボールを進めさせないように「ディナイ」し、ボールラインまで後退して「ヘルプ」のポジションをとることをあげ、ディフェンスの原則と個人戦術を適切に発揮するための基礎技術は、マークマンを守ることに必要な構えをとる「ボディーバランス」とオフenseの前後、左右の動きに対応する「フットワーク」から構成されると報告している。

グループ戦術はSmith(1981, pp175-198)、吉井(1987, pp327-340)、ナイト・ニューエル(1992, pp42-58)、ウットウン(1994)、倉石(1996, pp106-135)の指導書から、(1)スクリーンに対するディフェンス、(2)カットプレイ(ドライブを含む)に対するディフェンスと捉えることができる。グループ戦術が十分に効力を発揮するには、ボール保持者、ボール非保持者に対して強固な基礎技術と個

人戦術を遂行することが重要であり、チーム・ディフェンスは、基礎技術、個人戦術、グループ戦術を内包している。

ところで、チーム・ディフェンスのシステムには、(1)コートの中央に向かってオフenseを追い込んでいく「ファンネル・ディフェンシブ・フィロソフィー」、(2)コートの外側へとオフenseを追い込んでいく「ファン・ディフェンシブ・フィロソフィー」の2つの考え方が存在する(Baker, 1982)。内山(2000)はファンネル・フィロソフィーが効力を発揮するにはコート中央もしくはゴール近辺に強力なポストプレイヤーの存在が不可欠だが、ファン・フィロソフィーではコート中央やゴールを守るためにお互いが助け合うことになり、常に基本に忠実で適切なポジションでディフェンスをするプレイヤーがいれば才能に依存せずに、チーム・ディフェンスが発揮できるとし、ファン・ディフェンシブ・フィロソフィーを採用すべきと報告している。さらにSmith(1981, pp161-185)、ナイト・ニューエル(1992, pp42-56)、倉石(1996, pp10-13)、Winters(2006)のディフェンスの考え方とドリルからも、ファン・ディフェンシブ・フィロソフィーを採用することを肯定していることが窺え、近年では、ファン・ディフェンシブ・フィロソフィーがチーム・ディフェンスの主流となっている。

一方、チーム・オフenseはファスト・ブレイク、アーリー・オフense、ハーフコート・オフenseの3つに大別され、加藤ほか(1993)、大高ほか(2006)は、ゲームにおいて攻撃の約70%がハーフコート・オフenseであったと報告している。このようにゲーム中多く行われるハーフコート・オフenseでは、近年Smith(1981, pp.26-40)、Winters(2006)、中川(2006)、内山(2006)が提案するカット、ドライブ、スクリーンを使用したモーション・オフenseによる攻撃が主流となっている。

オフェンスとディフェンスは表裏一体の関係にあるが、これまでディフェンスに関する研究は、内山(2000)のディフェンスの構造分析、吉田(2005)のチーム・ディフェンスの構築というように、ディフェンスの理論を分析したもの、岩本ほか(1989)、山本ほか(2005)のディフェンスの構えの研究というようにディフェンスの基礎技術を分析したものが中心であり、ゲーム中のディフェンスの戦術行為に関するものは見受けられないのが現状である。

そこで、本研究はモーション・オフェンスの構成要素の一つであるドライブに焦点をあて、ドライブに対応したディフェンス戦術を分析、検討することによって、バスケットボールのハーフコート・オフェンスにおけるディフェンス戦術の実態を明らかにし、チーム・ディフェンスを指導する際の知見を得ることを目的とした。

II. 研究方法

1. 対象ゲーム

2005年度K大学リーグ戦2部上位4チーム同士の12ゲームを分析の対象とした。なお対象としたチームは2005年度K大学リーグ戦2部上位のA(1位)、B(2位)、C(3位)、D大学(4位)で、4大学間の対戦成績はA(4勝2敗)、B(4勝2敗)、C(2勝4敗)、D(2勝4敗)であった。また2005年度K学生選手権ではA、C、Dが1部チームに勝利し、ベスト8に進出し、2005年度全日本大学選手権ではA大学が5位に入賞した。したがって、本研究で対象とした4チームは大学トップレベルにある。

2. 分析項目

本研究では、ハーフコート・オフェンスの定義を内山(2004)の報告を参考にし、フロントコートにオフェンスとディフェンスが5人ずつ入り、ディフェンスがそれぞれのオフェ

ンスについての状態とした。

VTR録画された12ゲームからハーフコート・オフェンスにおいて、ディフェンスがオフェンスにプレッシャーをかけられる距離でマークしている状態からドライブを行った場面を抽出した。さらに、荻田ほか(1995；1996)、内山(2004)の報告及びバスケットボール指導教本(2002)を参考にフロントコートを図1に示すように区分し(a, b:ガードポジション, c, d:フォワードポジション, e, f:コーナー)、①ドライブ開始位置、②ドライブの方向、③侵入位置、④ドライブからのプレイ、⑤シュートの成否、⑥ドライブに対応したディフェンスの動きを記録した。

本研究ではドライブの種類について、「制限区域を守る」ということに着目し、以下のように分類した。

- (1) ドライブB I：オフェンスがコート中央から離れた場所に向かってドライブ(ベースラインドライブ)を行い、制限区域の内側に侵入したドライブ
- (2) ドライブM I：オフェンスがコート中央へとドライブ(ミドルドライブ)を行い、制限区域の内側に侵入したドライブ
- (3) ドライブB O：オフェンスがコート中央から離れた場所へとドライブ(ベースランドライブ)を行い、制限区域の内側に侵入しなかったドライブ

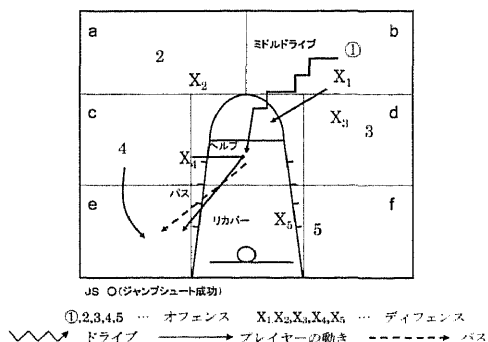


図1 フロントコート区分と記録例

(4) ドライブMO：オフェンスがコート中央へドライブ(ミドルドライブ)を行い、制限区域の内側に侵入しなかったドライブ
また、ドライブから行われるプレイは以下の6種類とした。

- (1) ターンオーバー：ドライブを行っている最中あるいは終了したときにドリブルミス、キャッチミスなどのターンオーバー。ドライブからチャージングのオフェンスファール
- (2) ドライブ・シュート成功：ドライブを行い、レイアップシュート、ストップしてジャンプシュート、ステップインシュートが成功
- (3) ドライブ・シュート不成功：上述のドライブ・シュートが不成功
- (4) パス：ドライブを行い、シュートせずに味方にパスし、パスを受けたプレイヤーもシュートせずに他の味方にパスあるいはボールを保持
- (5) ドリフト・シュート成功：ドライブを行い、シュートせずに味方にパスし、パスを受けたプレイヤーがジャンプシュート、パワーレイアップシュート、1対1からのシュートが成功
- (6) ドリフト・シュート不成功：上述のドリフト・シュートが不成功

さらに、内山のディフェンスの原則、グリフィンほか(1999, pp54-56), ナイト・ニューエル(1992, pp85-90), 倉石(1996, pp62-71)の報告を参考にドライブに対応したディフェンスの戦術は図2に示す4種類とした。

- (1) 個人：オフェンス①のドライブに対応して、ディフェンス X_2, X_3, X_4, X_5 はヘルプできるポジションをとり、ディフェンス X_1 がドライブを止め、オフェンス①がオフェンス3にパスを出したとき、ディフェンス X_3 がオフェンス3をマークしたというように、ドライブに

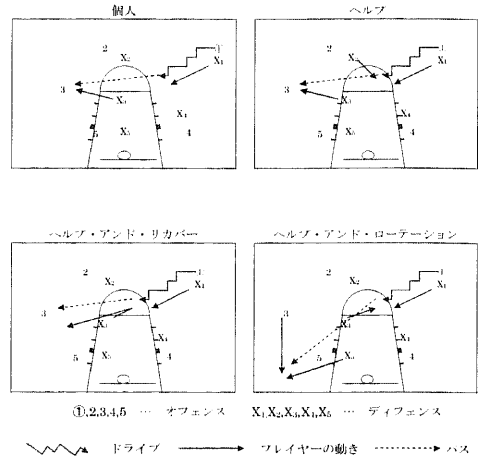


図2 ディフェンス戦術の分類

マークマンのディフェンスが対応し、ドライブ後のパスにもマークマンのディフェンスが対応した戦術

- (2) ヘルプ：オフェンス①のドライブに対応して、ディフェンス X_2, X_3, X_4, X_5 はヘルプできるポジションをとり、ディフェンス X_1 が抜かれたためディフェンス X_2 がヘルプしドライブを止め、オフェンス①がオフェンス3にパスを出したとき、ディフェンス X_3 がオフェンス3をマークしたというように、ドライブに他のマークマンのディフェンスが対応し、ドライブ後のパスにマークマンのディフェンスが対応した戦術
- (3) ヘルプ・アンド・リカバー：オフェンス①のドライブに対応して、ディフェンス X_2, X_3, X_4, X_5 はヘルプできるポジションをとり、ディフェンス X_1 が抜かれたためディフェンス X_3 がヘルプしドライブを止め、オフェンス①がオフェンス3にパスを出したとき、ディフェンス X_3 が素早く戻ってオフェンス3をマークしたというように、ドライブに他のマークマンが対応し、ドライブ後のパスにマークマンのディフェンスが素早く

戻り対応した戦術

- (4) ヘルプ・アンド・ローテーション：オフense①のドライブに対応して、ディフェンス X_2 , X_3 , X_4 , X_5 はヘルプできるポジションをとり、ディフェンス X_1 が抜かれたためディフェンス X_3 がヘルプドライブを止め、オフense①がオフense 3にパスを出したとき、ディフェンス X_5 がオフense 3をマークしたというように、ドライブに他のマークマンが対応し、ドライブ後のパスに他のマークマンが対応した戦術

3. 結果の処理

平均値の比較には分散分析を用い、有意差が認められた場合にはTukeyのHSD法による多重比較検定を行った。比率の比較には χ^2 検定とFisherの直接確率計算法を用いて検定を行った。なお有意水準は $p < 0.05$ とした。

Ⅲ. 結果および考察

表1はドライブ開始地域別におけるドライブの出現数と出現割合を示したものである。

ドライブの出現数は1ゲーム1チームあたり 21.7 ± 3.6 であった。分散分析と多重比較の結果、いずれのドライブにおいても、ガードポジションのa地域とb地域、フォワードポジションのc地域とd地域、コーナーのe地域とf地域にドライブ出現数に有意な差は認められず、同ポジションで左右差がないということが明らかになった。したがって以後の分析をガード、フォワードおよびコーナーのポジションごとに行った。

1. ドライブ開始ポジションとドライブの種類

表1より、ドライブ出現数はドライブ開始ポジションによって異なり、フォワードポジション(52.6%)、ガードポジション(32.1%)、コーナー(15.3%)の順で、ハーフコート・オフenseではドライブの約85%がフォワードポジション、ガードポジションから行われたということが明らかになった。

また、ガードポジションではドライブBI(40.0%)、ドライブMI(28.2%)、ドライブBO(16.5%)、ドライブMO(15.3%)の順で、ドライブBIはドライブBO、ドライブ

表1 ドライブ開始地域別におけるドライブの出現数と出現割合

	ガード		フォワード		コーナー		計
	a	b	c	d	e	f	
ドライブBI	1.4 ± 0.9 41.5%	1.4 ± 0.9 38.6%	1.5 ± 1.0 28.9%	1.6 ± 1.0 25.3%	0.4 ± 0.5 21.4%	0.7 ± 0.7 41.0%	7.0 ± 2.4 (31.8%)
	40.0%		27.0%		40.7%		
ドライブMI	0.9 ± 0.8 25.6%	1.1 ± 0.8 30.7%	1.4 ± 0.9 26.6%	1.8 ± 1.0 29.3%	0.8 ± 0.9 42.9%	0.6 ± 0.7 38.5%	6.6 ± 2.4 (30.1%)
	28.2%		28.1%		30.9%		
ドライブBO	0.6 ± 0.7 17.1%	0.6 ± 0.6 15.9%	1.2 ± 1.0 22.7%	1.6 ± 1.0 25.3%	0.3 ± 0.4 19.0%	0.2 ± 0.4 12.8%	4.5 ± 2.6 (20.4%)
	16.5%		24.1%		16.0%		
ドライブMO	0.5 ± 0.5 15.9%	0.5 ± 0.7 14.8%	1.2 ± 0.9 21.9%	1.3 ± 0.7 20.0%	0.3 ± 0.5 16.7%	0.1 ± 0.3 7.7%	3.9 ± 1.3 (17.8%)
	15.3%		20.9%		12.3%		
計	3.4 ± 1.2 (15.5%)	3.7 ± 1.1 (16.6%)	5.3 ± 2.0 (24.2%)	6.3 ± 1.9 (28.4%)	1.7 ± 0.9 (7.9%)	1.7 ± 0.8 (7.4%)	21.7 ± 3.6

上段：出現数の平均±SD

中段：ドライブ開始地域におけるドライブの種類割合

下段：ドライブ開始ポジションにおけるドライブの種類割合

()：1ゲーム1チームあたりの総ドライブ数に対する割合

MOに比べ有意に多かった。フォワードポジションではドライブの種類による差は認められなかった。コーナーでは、ドライブMI(40.7%)、ドライブBI(30.9%)、ドライブBO(16.0%)、ドライブMO(12.3%)の順で、ドライブMIはドライブBO、ドライブMOに比べ有意に多かった。すなわち、いずれのドライブ開始ポジションともドライブBIとドライブMI、ドライブBOとドライブMOの出現数に有意な差が認められず、ドライブの方向すなわちベースラインドライブとミドルドライブの出現数には差がないということが明らかになった。

モーション・オフENSEの原則の1つとしてゴールへ向かうカッターにパスができなかった場合はミドルドライブを行う(内山, 2006)ことから、オフENSEは広いスペースが得られるミドルドライブを多く行う意図があると考えられる。しかし、今回得られたベースラインドライブとミドルドライブの出現数に差がみられなかったという結果は、オフENSEをエンドライン方向(コートの外側)に追い込むというファン・ディフェンシブ・フィロソフィーの意図が機能していたと推察される。

2. ドライブ開始ポジションおよびドライブ別におけるプレイの種類

図3はドライブ開始ポジションごとにドライブ別にプレイの出現割合を示したものである。ガードポジションにおいて、ドライブBIではドライブ・シュート成功(42.6%)、ドリフト・シュート成功(32.4%)がドライブ・シュート不成功(10.3%)、ドリフト・シュート不成功(10.3%)、ターンオーバー(4.4%)に比べ出現割合が有意に高かった。ドライブMIではドライブ・シュート成功(50.0%)、ドリフト・シュート成功(37.5%)がドライブ・シュート不成功(6.3%)、ドリフト・シュート不成功(6.3%)に比べ出現割合が有意に高かった。ドライブBO、ドライブMOではプレイの出現割合には差がみられなかった。

フォワードポジションにおいては、ドライブBIではドライブ・シュート成功(62.7%)、ドライブMIではドライブ・シュート成功(38.5%)、ドリフト・シュート成功(33.3%)の出現割合が有意に高かった。ドライブBOではパス(40.3%)、ドリフト・シュート不成功(22.4%)、ターンオーバー(19.4%)、ドライブ・シュート不成功(16.4%)の出現割合が有意に高かった。ドライブMOではパス

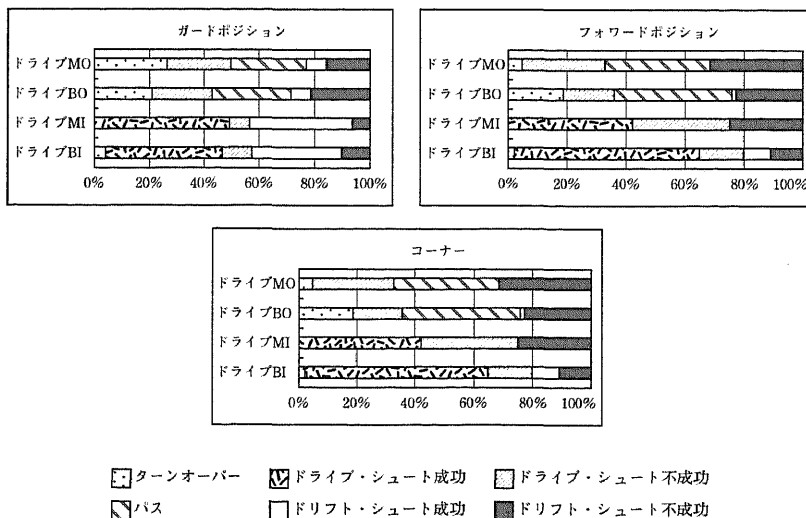


図3 ドライブ開始ポジションおよびドライブ別におけるプレイの出現割合

(36.2%)、ドリフト・シュート不成功(31.0%)、ドライブ・シュート不成功(27.6%)の出現割合が有意に高かった。

コーナーにおいては、ドライブB Iではドライブ・シュート成功(52.0%)がドリフト・シュート成功(24.0%)、ドリフト・シュート不成功(24.0%)に比べ出現割合が有意に高かった。ドライブM Iではドライブ・シュート成功(42.4%)がドリフト・シュート不成功(15.2%)、ドライブ・シュート不成功(9.1%)、ターンオーバー(6.1%)に比べ出現割合が有意に高かった。

以上のことから、ドライブの方向に関わらず制限区域の内側に侵入したときには「ドライブから直接シュート」、「ドライブからのパスを受けてシュート」の出現割合が高く、ドライブ・シュート成功及びドリフト・シュート成功の出現割合が高いことが判明した。一方、制限区域の内側に侵入しなかったときは「ドライブからターンオーバー」、「ドライブからパス」の出現割合が高くなり、ドライブ・シュート成功およびドリフト・シュート成功の出現割合が低かったことが明らかになった。

ドライブで制限区域の内側に侵入させると、オフェンスがゴール近辺でより成功率の高いシュートを打つことが可能となる。大高(2006)はドリブルドリフト(ドライブからパスを受けてシュート)で制限区域の内側からパスを出すときには、ドリブラーがゴールへ向かっているため味方のプレイヤーの動きを確認することが容易であり、多くの方向へのパスが可能であると指摘し、さらにWinters(2006)はオフェンスのドリブル・ペネトレーション(ドライブ)をペイントエリア(制限区域)の内側に侵入させる前に阻止すると述べていることから、ディフェンスにとってドライブを制限区域内に侵入させないことの重要性が確認された。

3. ディフェンス戦術別におけるドライブおよびドリフトの成否

ドライブ別にディフェンス戦術ごとのドライブおよびドリフトの成否の出現割合を図4(ガードポジションからのドライブ)、図5(フォワードポジションからのドライブ)に示した。

ガードポジションからドライブB Iが行わ

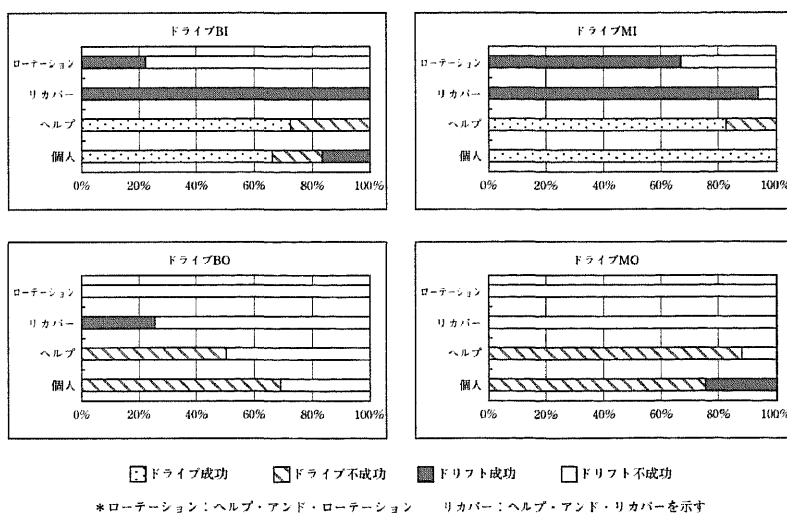


図4 ドライブおよびディフェンス戦術別のドライブ、ドリフトの成否の出現割合(ガードポジション)

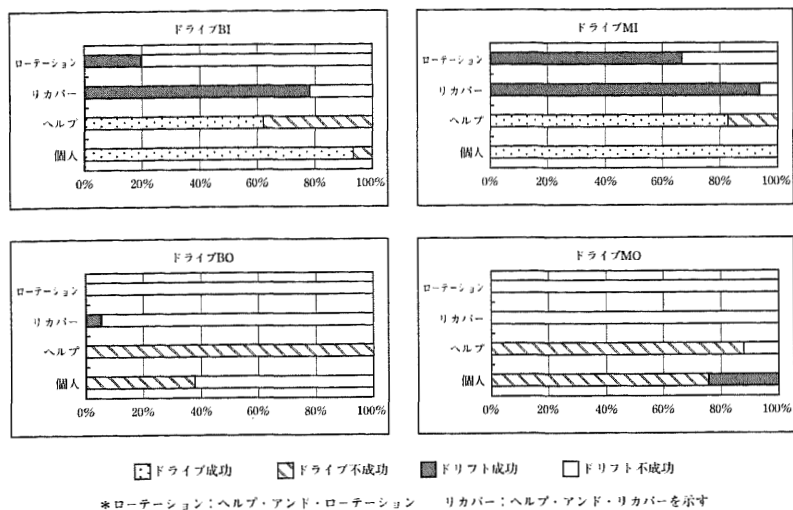


図5 ドライブおよびディフェンス戦術別のドライブ、ドリフトの成否の出現割合 (フォワードポジション)

れたときは、個人で対応時のドライブ成功 (66.7%)、ヘルプで対応時のドライブ成功 (72.4%)、ヘルプ・アンド・リカバーで対応時のドリフト成功 (100.0%) が有意に高かった。

ドライブMIでは、個人で対応時のドライブ成功 (100.0%)、ヘルプで対応時のドライブ成功 (82.4%)、ヘルプ・アンド・リカバーで対応時のドリフト成功 (93.3%) が有意に高かった。

ドライブBOでは、個人で対応時のドライブ不成功 (69.2%) が有意に高かった。

ドライブMOでは、ヘルプで対応時のドライブ不成功 (87.5%)、ヘルプ・アンド・ローテーションで対応時のドリフト不成功 (100.0%) が有意に高かった。

これらのことから、ガードポジションからドライブが行われ制限区域の内側に侵入された場合、個人、ヘルプで対応するとドライブ成功、ヘルプ・アンド・リカバーで対応するとドリフト成功が多くなり、一方、制限区域の内側に侵入されないとドライブおよびドリフト不成功が多くなるということが明らかになった。

フォワードポジションからドライブBIが行われたとき、個人で対応時のドライブ成功 (93.5%)、ヘルプで対応時のドライブ成功 (62.1%)、ヘルプ・アンド・ローテーションで対応時のドリフト不成功 (77.8%) が有意に高かった。

ドライブMIでは、個人で対応時のドライブ成功 (57.9%)、ヘルプで対応時のドライブ成功 (95.0%)、ヘルプ・アンド・リカバーで対応時のドリフト成功 (92.0%)、ヘルプ・アンド・ローテーションで対応時のドリフト不成功 (92.9%) が有意に高かった。

ドライブBOでは、個人で対応時のドリフト不成功 (62.5%)、ドライブ不成功 (37.5%)、ヘルプで対応時のドライブ不成功 (100.0%)、ヘルプ・アンド・リカバーで対応時のドリフト不成功 (94.7%)、ヘルプ・アンド・ローテーションで対応時のドリフト不成功 (100.0%) が有意に高かった。

ドライブMOでは、個人で対応時のドリフト不成功 (52.4%)、ドライブ不成功 (47.6%)、ヘルプで対応時のドライブ不成功 (81.8%)、ヘルプ・アンド・リカバーで対応時のドリフト不成功 (100.0%) が有意に高かった。

た。

これらのことから、フォワードポジションからドライブが行われ制限区域の内側へ侵入させると、個人、ヘルプで対応するとドライブ成功、ヘルプ・アンド・リカバーで対応するとドリフト成功、ヘルプ・アンド・ローテーションで対応するとドリフト不成功が多くなることが明らかになった。一方、制限区域の内側に侵入させないと個人、ヘルプで対応するとドライブ不成功、個人、ヘルプ・アンド・リカバー、ヘルプ・アンド・ローテーションで対応するとドリフト不成功が多くなる傾向にあった。

したがって、「ドライブから直接シュート」では、ドライブを制限区域の内側に侵入させないことが重要であり、そのためにもボールマンにプレッシャーをかけ、ガードポジションからのドライブに対してはコートの外側すなわちサイドラインへ、フォワードポジションからのドライブに対してはエンドラインへ追い込むというボール保持者に対するディフェンスによるドライブのディレクション(方向付け)が重要であることが確認された。

また、ワンパス・アウェイのボール非保持者(ボール保持者の隣)に対するディフェンスの個人戦術としては、吉井(1987, pp319-322)が、ボール保持者がドライブを行ったら直ちにディナイすることをやめ、ヘルプのポジションをとり、そしてドライブを止めなければならぬと述べているように、素早くヘルプすることが重要であると考えられる。

「ドライブからのパスを受けてシュート」では制限区域の内側に侵入させると、ヘルプ・アンド・リカバーで対応するとドリフト成功率が高く、ヘルプ・アンド・ローテーションで対応するとドリフト不成功となる割合が高い。一方、制限区域の内側に侵入させないと、ヘルプ・アンド・リカバー、ヘルプ・アンド・ローテーションのどちらの戦術でもドリフト不成功となる割合が高いことが判明し

た。

したがって、オフェンスに制限区域の内側への侵入を許し、「ドライブからのパスを受けてシュート」のプレイが行われたときには、ヘルプ・アンド・ローテーションで対応するべきである。

さらに、Smith(2002)、Alford(2002)、Winters(2006)が、ヘルプサイド(コートをゴールとゴールを結んだミドルラインによってコートを縦半分に分けたときのボールがないサイド)のディフェンスはボールがフリースローラインより上にあるときにはミドルライン上に位置し、ボールがフリースローラインより下にあるときにはミドルラインから一歩ボール方向に寄ったところに位置すると述べているように、ヘルプあるいはローテーションの準備のために、ヘルプのポジションをとるというディフェンスの個人戦術の重要性が確認された。

IV. まとめ

本研究は、バスケットボールのハーフコート・オフェンスにおけるドライブに対応したディフェンス戦術の実態を明らかにし、チーム・ディフェンスを指導する際の指針を得るために、大学男子のゲームを対象に分析、検討したところ、次のようなことが明らかになった。

- 1) ドライブ開始ポジションはフォワードポジション(52.6%)、ガードポジション(32.1%)が多かった。
- 2) フォワードポジションからのドライブではドライブの方向、侵入した地域の違いによる差はみられなかった。
- 3) ドライブの方向に関わらず、制限区域の内側に侵入したときはドライブから直接シュート(ドライブ・シュート)、ドライブからのパスを受けてシュート(ドリフト・シュート)ともシュート成功率が高く、制限区域の内側に侵入しなかったと

きは、両プレイともシュート成功率が低かった。

- 4) 制限区域の内側に侵入したミドルドライブからドリフト・シュートが行われたとき、ヘルプ・アンド・リカバーで対応するとドリフト・シュート成功となる割合が高く、ヘルプ・アンド・ローテーションで対応するとドリフト・シュート不成功となる割合が高かった。

以上のことから、ドライブを制限区域の内側に侵入させないこと、ヘルプサイドのディフェンスはヘルプ、ヘルプ・アンド・ローテーションに備えて、適切なヘルプポジションをとるというボール非保持者のディフェンスの個人戦術の重要性が示唆された。今回の分析結果は、チーム・ディフェンスを指導する上での一指針になると考えられる。

引用・参考文献

Alford, S. : "Defensive Drills and concepts", Krause, J. & Pim, R. (ed.), Coaching basketball -Rev. and updated-. McGraw·Hill, pp425-429, 2002

Baker, J. : Defending the post, Athletic Journal 62(7), pp46-47 ; 72-73, 1982

グリフィン, ミッチェル, オスリン著, 高橋健夫, 岡出美則監訳 : ボール運動の指導プログラム, pp54-56, 大修館書店, 1999

岩本良裕, 加藤敏明, 古村溝 : バスケットボールにおける構えの研究(1) : ディフェンスの構えについて, 日本体育学会大会号 40(B), 617, 1989

加藤敏弘, 勝本真, 入江史郎 : バスケットボールのオフENSIVE・ムーブメントに関する一考察ーパス・プレイ開始時の位置関係に着目してー, 茨城大学教育学部紀要 42, 87-99, 1993

倉石平 : ディフェンシブバスケットボール, ベースボール・マガジン社, 1996

中川文一 : モーションオフENSIVEで戦うー

パッシング型オフENSIVEの構築ー, バスケットボール・マガジン・クリニック, 14(3), pp12-15, 2006

ナイト, ニューエル著, 笠原成元監訳 : ウィニング・バスケットボールー勝つための理論と練習法ー, 大修館書店, 1992

日本バスケットボール協会編 : バスケットボール指導教本, p337, 大修館書店, 2002

荻田亮, 渡辺一志, 松永智, 嶋田出雲 : バスケットボール競技における攻撃行動の地域特性, 大阪市立大学保健体育研究紀要31, 15-20, 1995

荻田亮, 渡辺一志, 松永智, 嶋田出雲 : バスケットボール競技におけるスクリーンプレーの研究, 大阪市立大学保健体育研究紀要32, 11-18, 1996

大高敏弘, 内山治樹, 武井光彦, 吉田健司 : バスケットボールのハーフコート・オフENSIVEについての一考察 : パス地域とパスを受けるためのプレイに着目して, 大学体育研究 28, 1-13, 2006

Smith, D. : Basketball, multiple offense and defense. Prentice-Hall, 1981

Smith, O. : "Kentucky's basketball system", Krause, J. & Pim, R. (ed.), Coaching basketball -Rev. and updated-. McGraw·Hill, pp385-386, 2002

内山治樹 : バスケットボールにおけるディフェンスの基礎技術と個人戦術の精選構造化に関する一考察, スポーツ方法学研究13(1), 171-184, 2000

内山治樹 : バスケットボール競技におけるチーム戦術の構造分析, スポーツ方法学研究17(1), 25-39, 2004

内山治樹 : モーションオフENSIVEで戦うーパッシング型オフENSIVEの構築ー, バスケットボール・マガジン・クリニック, 14(3), pp20-23, 2006

Winters, B. : Basketball offenses.
<http://www.coachlikeapro.tripod.com/basket->

ball/id5.html, 2006.7.9
Winters, B. : Man to man defense.
<http://www.coachlikeapro.tripod.com/basketball/id8.html>, 2006.7.9
山本剛史, 北島岳夫, 大野木美紀: 県内バスケットボール選手におけるディフェンス時の構えと眼と手の協応動作の関係. 滋賀女子短期大学研究紀要(30), 7-16, 2005
吉田健司, 内山治樹, 武井光彦, 大高敏弘:
バスケットボールにおけるチームディフェ

ンス・ビルディングに関する一考察. 筑波大学体育科学系紀要28, 91-97, 2005
吉井四郎: バスケットボール指導全書1, pp12-19, 大修館書店, 1986
吉井四郎: バスケットボール指導全書2, 大修館書店, 1987
ウットウン著, 水谷豊ほか訳: バスケットボール勝利へのコーチング. pp178-180, 大修館書店, 1994